

O FUNDAMENTO LÚDICO NA ESTÉTICA DO JOGO

LUDICAL FUNDAMENT IN THE ESTETHIC OF GAMBLE AND PRACTICAL JOKE

Jeferson José Moebus Retondar
Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Resumo

O objetivo do estudo é refletir sobre a importância do fundamento lúdico na estética do jogo. Procuramos situar a discussão do lúdico através dos vieses da filosofia, da sociologia e da antropologia filosófica, a guisa de tentar uma reflexão de síntese visando demarcar as noções de jogo e de brincadeira.

Palavras-chave: Jogo. Brincadeira. Lúdico.

Abstract

The objective of this study is to make a reflection about ludical fundament inside esthetical plan of the gamble. We had taken the discussion about ludical dimension behind sociological, philosophical and anthropological approaches, trying to be a synthetic reflection about gamble and practical joke notions.

Keywords: Gamble. Joke. Ludical.

Introdução: o jogo como evasão e como impulso

A evasão lúdica, realidade profundamente gratuita e espontânea, é fuga e projeto da realidade. É a compensação de uma realidade que não comporta em sua lógica a presença dominante do espírito utilitário e funcional e busca incessantemente a liberdade, o faz-de-conta, o prazer intenso e o descompromisso com as finalidades práticas. Daí uma das possibilidades de se justificar a necessidade do homem em jogar, pois, acossado por uma realidade que lhe é brutalizante, entediante, precisa de uma alternativa aliviadora da pressão sofrida sem que esta o prejudique e muito menos que traga qualquer tipo de prejuízo social a terceiros. Por outro lado, o sujeito necessita também de estabelecer com a vida uma relação simbólica e significativa de projetos, de sonhos, de valores e de desejos capaz de justificar a realidade imediata, funcional e racional de suas ações, por metas e objetivos que sempre estão à frente de si mesmo, cuja força reside justamente na sua imaterialidade física e imediata.

O lúdico, metaforicamente falando, é a alma do jogo. O jogo é a materialização do lúdico: local onde liberdade e imaginação se potencializam para garantir ao homem múltiplas produções de sentidos sobre o mundo e sobre a vida, de maneira gratuita, espontânea, embalada pelos desejos e paixões mais secretas. A ludicidade é o movimento de ir e vir, de construção e desconstrução da realidade embalado pelo desejo de realizar o movimento pelo simples prazer de realizá-lo.

Só o homem possui a capacidade de construir simbolicamente o mundo, de criar cultura, de inventar a história, de materializar a beleza através da concretização de obras, de feitos onde não há necessidade de tirania do inteligível sobre o sensível ou vice-versa.

Segundo Schiller (1990), o homem pode se opor a si mesmo de duas maneiras: como bárbaro ou como selvagem. Como bárbaro, quando pautar sua ação estritamente através da dimensão sensível de sua existência, isto é, impulsionado pelos desejos e paixões desenfreadas, onde o saciamento imediato delas torna-se um imperativo para a existência, em detrimento de tudo que se encontra a seu redor. Assim, o homem torna-se escravo de seus instintos, de seus impulsos sensíveis, isto é, faz deles um meio e um fim de vida, o que impossibilita a co-existência social na medida em que a regra individual sensível-corpórea

passa a ser a expressão da impossibilidade de qualquer tipo de mediação, de contrato, de demarcação dos limites entre o indivíduo (autista) e a sociedade. É o caso das paixões desmedidas que faz de seu objeto de desejo não algo significativo e importante, mas a única coisa que importa, esgarçando assim as inúmeras relações sociais que o sujeito experimenta no cotidiano e comprometendo todas elas por conta de um impulso que o submete a agir de maneira voraz e desmedido.

O homem se manifesta como selvagem quando sua ação se orienta em detrimento de sua percepção sensível da realidade. Isto é, ele age exclusivamente para cumprir os ditames formais do como ser e do como representar os diversos papéis sociais impostos a ele de maneira acrítica, mecânica, determinadora de sua conduta. Torna-se escravo de algo que se encontra acima dele (a sociedade), limitando-se simplesmente a reproduzir condutas independentemente de estas lhe proporcionarem um bem ou não. Para tal, necessitam alienar sua dimensão sensível do mundo, seus afetos, seus desejos... Sublima qualquer tipo de adesão emocional frente ao mundo em prol de comportamentos estereotipados e formalmente considerados úteis e funcionais para a sociedade. Criar, inventar, se antecipar, ousar, desconstruir são palavras de ordem que remetem ao caos da vida, pois sugerem para ele a presença dos desejos e paixões como motivadores de uma ação que soa desagregadora da ordem, do certo, do verdadeiro, do “natural”, como socialmente repetido por ele desde sempre. É o homem exacerbadamente auto controlado, enrijecido para a vida, imitado pela previsibilidade do mundo.

Diferente do comportamento bárbaro e do comportamento selvagem, o impulso lúdico irá proporcionar ao sujeito o entrar em estado de jogo buscando o equilíbrio entre o Ser e o Dever Ser, entre os impulsos inteligível e sensível, movimento destituído de qualquer julgamento moral ou necessidade externa para sua realização. Nasce e morre misteriosamente. Não se submete ao controle da natureza, muito menos à cultura no qual se encontra, mas dialoga com ambas sem ser determinado por uma delas. Trata-se de uma harmonia de forças tensas, ora pendendo mais numa, ora pendendo mais em outra direção, num jogo de ir e vir incessante.

O sentido de impulso lúdico remete a uma espécie de tendência necessária do humano em dar vazão a manifestações que vão além de uma

necessidade instrumental e utilitária frente ao mundo. É a manifestação mesma de estabelecer uma relação com o mundo onde o inteligível possa vibrar no sensível, ao mesmo tempo em que o sensível mobiliza e envolve o inteligível, sem que uma dessas dimensões seja reduzida à outra.

O jogo, então, se apresenta como materialização de uma experiência estética quando fundado no impulso lúdico, manifestação que nasce e morre misteriosamente nele mesmo e é destituído de qualquer julgamento de valor que lhe seja externo, pois ele mesmo se basta e se justifica sem a necessidade do consentimento do “outro”. Seu único objetivo é o de manifestar uma necessidade fundamental de expressão intrinsecamente motivada por parte do sujeito que joga e que, ao jogar, também se coloca em jogo. Pois o tempo do jogo enquanto experiência estética é um tempo de fruição, de êxtase e de transcendência. É um tempo sagrado. É o tempo da suspensão momentânea do real para a afirmação profunda e silenciosa do encontro consigo mesmo e com o mistério da criação. O espaço do jogo é o espaço físico da demarcação do “campo” e o espaço da significação, da alegria, do faz-de-conta, da imaginação, dos desejos, das crenças, dos sonhos, em uma palavra, da seriedade da imaterialidade que faz do lugar físico um lugar social, pois simbólico.

Nesse sentido, o objetivo deste estudo é refletir em que medida as noções de evasão da realidade e do impulso lúdico se apresentam como os fundamentos do jogo e da brincadeira e em que medida pode atribuir ao jogo ou a brincadeira a expressão de uma forma de manifestação estética.

Ainda que saibamos que o termo jogo e brincadeira em nosso vocabulário se apresentam como termos sinônimos para expressar aquilo que comumente identificamos como jogo, acredito que seja possível pensar em alguns elementos distintos que se encontram presentes nessas duas atividades, cujas linhas demarcatórias são muito tênues e empiricamente difíceis de identificar, mas, por outro lado, capaz de nos ajudar a levantar uma importante hipótese de trabalho para diferenciarmos o impulso bárbaro do impulso lúdico, o ato lúdico individual do ato lúdico social. Com isso, acreditamos poder estar contribuindo para se pensar conceitual e operacionalmente a intervenção do professor que compreenda o jogo como conteúdo e como método pedagógico e sua dimensão de aproximação e de afastamento com a brincadeira.

O jogo como luta

O jogo é um símbolo de luta. Luta contra o adversário, real ou imaginário. Luta para viver na “vitória” em detrimento da morte na “derrota”. Luta para superação e auto superação. Luta para manter o estado de ânimo e de motivação no jogo. Luta para se conseguir extrair do jogo o máximo de prazer, de satisfação e de encantamento. Luta, pois demanda movimento de tensão e incerteza face ao acaso, ao indeterminado e onde vigora momentos de oscilação entre prazer e desprazer, visando sempre algo maior do que o próprio jogo no sentido material e físico pode oferecer.

O símbolo é, em si mesmo, figura que traz consigo fontes de ideias e uma pluralidade de sentidos que não se esgotam e que não podem ser apreendidos em sua totalidade pela razão. Isto porque o “símbolo exprime o mundo percebido e vivido tal como o sujeito o experimenta, não em função de uma razão crítica ou de sua consciência, mas em função de todo o seu psiquismo, afetivo e representativo, principalmente no nível do inconsciente” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1994, p.27). Por conta disso, o jogo sempre coloca em jogo àquele que joga. Jogar significa dizer de maneira não verbal aquilo que não seria possível ser dito através do discurso racional e dentro da lógica do cotidiano.

O jogo, desde seus primeiros registros, assumiu um caráter simbólico de mediação entre o homem e o mundo dos imortais. O jogo, enquanto manifestação que incorpora traços significativos do sagrado, isto é, de culto, é antes de tudo um símbolo de luta: luta contra a morte, contra o perecível, contra o não-movimento. Seja através do combate aberto, da sorte, do simulacro ou da vertigem, o jogo se abre como um lugar onde a aventura e o risco embalam o movimento detonado pelo jogador, o qual ele necessita controlar e acreditar que pode realmente controlá-lo.

Podemos dizer que os jogos que predominam numa época dizem muito dos principais interesses e motivações que envolvem os homens dessa época, ainda que não se esgote neles uma forma explicativa e mesmo definidora de sua natureza.

A morte inevitável e fulminante que interrompe a vida de um indivíduo, alheia a qualquer consideração histórica e com o previsível, os ditos “milagres” que mudam o curso da vida das pessoas de forma radical, faz parte do mesmo movimento que ocorre no jogo quando da jogada inesperada, do erro fatal, do número sorteado, do

momento mágico que aparece inesperadamente e altera significativamente o rumo dos acontecimentos e que muito comumente aparece identificado através das palavras sorte e azar.

Significa dizer que a vida estritamente programada, estereotipada, rotineiramente calculada e previsível pode ser um peso para a existência ousada, criativa, corajosa e aventureira necessária a qualquer indivíduo. E ainda, por mais que alguém possa buscar o previsível, a rotina, o cálculo milimetrado e controlado das ações no cotidiano, estas não conseguem justificar para o próprio indivíduo uma vida que seja enredada em sua totalidade nesta perspectiva, pois o homem não pode deixar de existir sem manifestar a sua dimensão lúdica da existência. Não é possível uma vida que se defina como humana baseada estritamente em uma relação funcional e limitada pelas necessidades físicas e imediatas com a realidade. Não é possível sufocar a dimensão poética da vida sem consequências sérias para essa mesma vida, seja do ponto de vista psíquico quanto do ponto de vista orgânico e simbólico.

Aquele que joga, isto é, que se envolve com o movimento do jogado, evadindo-se momentaneamente da realidade, jamais sai alheio à ação que realizou. O “mais uma vez” no jogo se dá muito menos pelo benefício material que este pode proporcionar ao jogador e muito mais pelo fascínio que provoca pela novidade, pelo diferente, pelo mistério de uma nova jogada que pode se descortinar e através dela ensinar ao próprio jogador que ele é capaz de agir, sentir, realizar, vibrar, se emocionar, partilhar. É, em outros termos, a vida verdadeiramente acontecendo como símbolo de luta entre o Ser e o Dever Ser embalado pelo impulso lúdico no espaço misterioso do acaso, do indeterminado.

Se a morte é aquilo que ao mesmo tempo nos aterroriza e nos impulsiona a viver e a criar um mundo de crenças, de mitos e toda ordem de produção ficcional, ainda que estas não se esgotem e se justifiquem somente pela realidade da finitude, o acaso, no jogo, desempenha o mesmo papel. Pois, se ao mesmo tempo a sua presença gera tensão e incerteza em níveis variados, podendo até levar o jogador a um estado de excitação desfigurativa, por outro lado, sem a sua presença não há jogo, pois não há, verdadeiramente falando, com quem e contra quem jogar. Pois no ato de jogar a vigília constante contra o imprevisível é aquilo que ao mesmo tempo motiva e incomoda, liber-

ta e aprisiona, expressa e condiciona aquilo que denominamos no início de movimento lúdico de ir e vir, do ato de construir e de desconstruir a realidade, tal qual aquela criança que constrói e desconstrói o castelo de areia pelo simples prazer de criar e de destruir para criar novamente o novo castelo de areia.

O compromisso da brincadeira e o compromisso do jogo

Acredito que um elemento presente na brincadeira e que vigora com intensidade somente nela diz respeito ao fato do brincante se tornar momentaneamente um autista. Aquele que brinca cria seu próprio mundo com tinturas que lhe convêm e que se esgotam nelas mesma onde o sujeito é soberano desde o início ao fim do ato de brincar, podendo alterar de maneira abrupta a passagem de uma para outra brincadeira, da utilização de um para outro material sem necessariamente ter um momento para começar e um momento para terminar, de tal forma que sua manifestação aos olhos dos “outros” seja incompreensível. Ou seja, o brincante inventa uma comunicação fantasmática, sendo arrastado pela emoção que o invade e que pode cessar a qualquer momento sem qualquer justificativa prévia. Experimenta a emoção pura, a vontade de realizar alguma coisa usando as mãos, ou o corpo todo, com ajuda ou não de materiais ou de objetos e a relação que estabelece durante o processo de brincar com ele sem ser capaz de materializar algo a ser partilhável com um “outro”. A brincadeira é a manifestação do enebriamento dionisíaco que salta, que pula, que dá rasteiras, que grita, que tira som das latas e que expressa a emoção desmedida cuja forma se altera constantemente e que não se fixa em lugar algum e, ao mesmo tempo, pode estar em qualquer lugar.

O sujeito quando brinca vive o estado de onipotência potencializado ao máximo pelo êxtase advindo da torrente emotiva. É senhor de si e do mundo que constrói. Transforma o sentido da brincadeira quantas vezes lhe convierem, pois a única coisa que está em jogo é justamente não entrar em estado de jogo, já que o outro ameaça a harmonia e a “lógica” de seu mundo. O outro como disse certa vez Sartre, é um inferno para nós. E é nesse sentido que o sujeito reina absoluto num movimento íntimo de autoconhecimento, de auto - análise, de interiorização plena através da potencialização da dimensão sensível. Brincar

é viver a intensidade orgástica sem se preocupar com quem ou com o quê foi capaz de lhe proporcionar tamanha emoção. O instante do orgasmo está para a brincadeira assim como o jogo erótico da sedução entre os parceiros antes e depois do orgasmo estão para o jogo. Portanto, é possível dizer que todo jogo contém momentos de brincadeira, mas nem toda a brincadeira se transforma em jogo.

As imagens e formas criadas durante uma brincadeira só possuem sentido para aquele que as criou. Não há possibilidade de interação, no sentido de construir juntos isto ou aquilo, ou mesmo de compartilhar a realidade criada a fim de modificá-la, manipulá-la, isto é, torná-la produto da ação socializável. Quando isto ocorre o que era brincadeira se transforma em jogo, pois no jogo, ao contrário da brincadeira, há a necessidade de comunicabilidade, de inteligibilidade do mundo do outro para que se estabeleça o contrato, a mediação simbólica entre subjetividades que se encontram e se constroem um pouco mais juntas. As regras na brincadeira são efêmeras por demais para durar e rápida demais para se visualizar os sentidos que elas remetem. As regras no jogo se transformam para atender os jogadores, mas, numa vez estabelecida elas se tornam imperativas e definidoras de uma identidade de se jogar.

No estado da brincadeira o brincante dá vazão à sua dimensão sensível de forma plena. Quando dissemos que ele é arrastado pela emoção estamos dizendo que o impulso que o anima e que o motiva a continuar em seu mundo é o impulso sensível por excelência. Não que na brincadeira o inteligível desapareça, pois se assim fosse não estaríamos falando de seres humanos, mas antes de máquinas. Há, momentaneamente, um “adormecimento” do inteligível face à imposição do sensível para que este possa vigorar da maneira mais plena possível. Quando cantamos ao chuveiro, estamos brincando de externar um sentimento de alegria plena através da voz dissonante e desafinada, alternando a letra da música com sons inaudíveis, palavras inteligíveis conjugado com gestos criados no momento do êxtase lúdico, que pode cessar a qualquer momento.

Quando uma criança entre os três a quatro meses aproximadamente começa a descobrir sua mão, ela a leva à sua boca, isto é, brinca com ela; vai descobrindo-a sempre um pouco mais e a cada novo contato que estabelece com esta parte de seu corpo. Assim, levar a mão à boca

para a criança é motivo de prazer, de satisfação, de alegria, de entretenimento, de distração. A brincadeira só tem sentido porque o jogo existe como possibilidade de descentrar o sujeito de seu mundo particular para o mundo do convívio coletivo. Nesse sentido, podemos dizer que se a brincadeira funda um mundo restrito e necessário para um maior autoconhecimento do brincante, o jogo se apresenta como possibilidade fecunda de partilhamento desse mundo para reforçá-lo, para recriá-lo, para transformá-lo através do contato com o mundo do outro.

Na medida em que não é possível o sujeito social se forjar somente através de sua subjetividade plena, como se fosse um átomo social, da mesma forma ele não se reduz ou se resume em ser reflexo ou produto do coletivo que o cerca. Ou seja, se ele não é autonomia plena, também não é escravidão absoluta do social; antes, é tensão entre o Ser e o Dever Ser. Ele brinca e joga, pois em um dado momento aquele que brinca necessita dar forma aos sentidos mais profundos que o motivam a brincar; é preciso que ele transforme o seu mundo em mundo possível para o outro, para que, juntos, possam construir novos mundos e reviver alguns sentidos profundamente vivenciados na esfera solitária da brincadeira. Significa que o outro continua sendo um inferno, mas um inferno do qual o sujeito não pode se livrar e que, paradoxalmente, o ajuda a se autoconstruir como sujeito no e para o mundo. No jogo, a brincadeira aparece como elogio à barbárie, tão necessária quanto à própria ordem.

O sujeito no jogo é ele e suas circunstâncias. Ele brinca para mergulhar solitariamente em seu mundo, e joga para tornar parte de seu mundo descoberto e vivido dialogável para o outro. No ato de jogar ela joga e é jogada pelo movimento que acionou, mas não deixa em nenhum momento de ser um sujeito social. Mesmo aquela criança que brinca de comida e pega um punhado da terra para representar o arroz, ao levá-lo à boca, sabe que o arroz não deixou de ser terra, por isso ela não engole.

No jogo não é suficiente ser arrastado pela emoção, é necessário que se transforme tal emoção em imagem possível de ser compartilhada, isto é, em forma viva. Com uma nota só não se faz música. No jogo, a emoção predomina, os sentimentos afloram e ganham forma no decorrer do jogar. Na brincadeira a emoção invade, toma conta do brincante e se transforma em gozo particular.

No jogo, o compromisso não é consigo mesmo de forma absoluta, mas passa necessariamente pelo compromisso com o “outro”, seja este “outro” a expressão do social ou do pessoal. Quando uma criança sozinha joga de ser mãe e filha, ela, ao representar o mais fiel possível o papel de ser mãe e de ser filha, inscreve essa ação solitária em uma ação social, pois sua emoção e a gratuidade do movimento lúdico ganham forma através de um contexto próprio vivido pela criança e apreendido ludicamente a fim de reforçar, negar e/ou apontar novas possibilidades de se vislumbrar o ato de ser mãe e o ato de ser filha. Da mesma forma, quando se joga solitariamente uma peteca para o alto, podem-se instituir regras e mais regras para aumentar o desafio de manter a peteca em movimento, podendo esta situação de jogo ser partilhada e jogada junto com outro colega ou mesmo pedindo para que este, quando for sua vez de jogar, seja capaz de repetir ou superar o padrão de movimento realizado pela primeira vez sob a forma de desafio ou teste.

Um conjunto de autistas não constrói o movimento do jogo, antes se apresentam como brincantes errantes, cada qual em seu mundo, vivendo intensamente o prazer e a liberdade atomizada num mundo bárbaro, que só existe porque há a passagem para o mundo social. Se não houvesse tal passagem o caos se instalaria e não haveria sentido na palavra sociedade. Brincar é uma forma de mergulhar introspectivamente no mundo dos sonhos. Jogar é sonhar acordado; é o devaneio em movimento.

Assim, no mundo da vida, a brincadeira só tem estatuto de relevância porque ela é efêmera, é uma passagem, uma parada necessária para o mergulho do sujeito nele mesmo. É a predominância da evasão da realidade como fuga, como catarse, como escape. No jogo, a evasão da realidade ao mesmo tempo em que é fuga é também projeto da realidade. O sujeito sai do mundo cotidiano, adentra o mundo do faz-de-conta, vibra intensamente os papéis que são sugeridos nesse universo ficcional, mas, não se perde de si enquanto sujeito. Ele sabe que não deixou de ser o João, criança, adulto, adolescente ou idoso, e, ao mesmo tempo o polícia, depois, poderá ser o João ladrão ou o João delegado dependendo do andamento do jogo. Portanto, ao mesmo tempo em que o jogador é motivado por uma emoção profunda, não se resume a ela, pois sabe que está comprometido com o contrato de representar bem o papel que lhe cabe nos vários momentos do jogo.

O jogo pressupõe a mediação das subjetividades. No jogo não basta que o jogador esteja envolvido emocionalmente nessa realidade, é preciso também que ele saiba se movimentar nela, que ele possa dar vazão à sua expressividade sem destruir aquele espaço compartilhado pelo outro. A propósito, o prazer e os sentidos que o motivam a jogar necessariamente passa pela relação e pelo compromisso instituído por ele junto com os outros. Ele não vive sua subjetividade em estado pleno, ele torna plena a manifestação de sua subjetividade dentro do mundo do possível, isto é, do contrato forjado no jogo. No jogo vive-se o autocontrole. Na brincadeira, a emoção em estado bruto.

A liberdade no jogo emerge do estatuto de contrato e de respeito mínimo ao mundo do outro, e não da gratuidade plena, isto é, do “tudo pode” solitariamente. No jogo, o “tudo pode” acontece sempre como uma construção coletiva, um contrato, um mundo onde no mínimo é necessário duas pessoas. Daí o “tudo pode” no jogo vigorar com muita força, mas sempre apesar de alguns limites, de demarcações claras e imperativas. A gratuidade no jogo se apresenta como força afetiva de convencimento para que o outro entre em jogo e assuma o compromisso do jogar o bom jogo, isto é, respeitando as regras a fim de extrair dele beleza e alegria. Nesse caso, a gratuidade no jogo além de ser o fundamento de uma estética é também o fundamento de uma ética, como diz Ortega Y Gasset (2000).

Joga-se amarelinha quando o mundo imaginário que conduz o jogador até o “céu” é rigorosamente cumprido nas etapas e na forma própria de ascensão, tendo no outro, ao mesmo tempo, um companheiro, um adversário ou um árbitro. Brinca-se de “amarelinha” quando não é possível absorver o outro como companheiro, muito menos como árbitro. Nesse caso, o céu não é mais o limite e a “amarelinha” tornou-se terreno de multiplicidades de emoções e sensações sem uma identidade definida.

Ação social e ação individual

Ainda que os sujeitos sejam orientados por ações estereotipadas, socialmente construídas e legitimadas por outros no seu fazer repetitivo, pode haver situações em que o sujeito seja impelido a agir de maneira diferente ao previsto socialmente. O sentido da ação do sujeito está condicionado por sua orientação relativamente autônoma ao conteúdo significativo das ações

do outro, ou dos outros, e isto significa que além da reflexividade, o sujeito age principalmente por um conjunto de valores que compõem o universo dos agentes realizadores da ação. Tais valores podem ser hierarquizados e “filtrados” diferentemente por um conjunto de indivíduos que partilham de um mesmo contexto social. Daí, indivíduos pertencentes ao mesmo universo sociocultural elaborarem sentidos diferenciados em relação a diversas situações que vivenciam no cotidiano.

Já a ação individual é aquela desprovida de reflexividade e de qualquer tipo de orientação consciente. Não se fundamenta na relação com o outro, pois sua ancoragem é de origem reflexa, automática. Dito de outro modo nasce ao sabor do acaso e nele se fundamenta. O exemplo clássico citado por Weber (1969) é o choque ente dois ciclistas em uma via pública: No ato do choque ocasional, ainda que tal ação tenha acontecido no contato com o outro, este outro não foi concebido como referência reflexiva e consciente; ao contrário, a ação se deu através de uma forma abrupta e inconsciente para o ciclista que foi interrompido em seu percurso pelo acidente. Entretanto, momentos após o choque, quando os ciclistas começam a dialogar sobre o ocorrido, a ação que daí por diante os orienta é tipicamente social, pois mediatizada por valores e sentidos que cada um passa a atribuir à ação, considerando-a como realidade que se relaciona com ele e que o remete a refletir sobre o acontecido.

Como vimos dizendo desde o início de nossa reflexão, se, por exemplo, no jogo com as bonecas o mundo construído pela criança possui certa regularidade de sentidos e se conecta com a realidade social de maneira lúdica, podemos dizer que tal comportamento se justifica como uma ação social. Já na brincadeira, não há regularidade de sentidos, ao contrário, é a mudança abrupta e ao acaso que impulsiona o agir que nasce e morre nele mesmo. Se no jogo há certa ordem, isto é, há uma conexão entre elementos passíveis de serem comunicáveis ao “outro”, na brincadeira é o caos, a incomunicabilidade, o livre trânsito que reinam absolutos.

A brincadeira é aquele movimento daquela criança que corre e ri para tudo e para todos, atribui vida ao que não tem vida, destitui vida daquilo que é vivente, e quando você começa a compreender o sentido de sua ação, ela muda completamente o rumo de sua jornada, criando

o novo, o indeterminado para ela e para quem a observa, e tais mudanças não são frutos de uma tomada consciente de atitude, mas o livre trânsito impulsionado pela sensibilidade, pela intuição reinante. A brincadeira é um mundo de possibilidades que se eleva ao infinito. Tudo pode no ato de brincar, pois é o Sujeito que se relaciona profundamente consigo mesmo e é ele quem cria e modifica a ordem de maneira plena e subjetiva. O brincante é um Deus. Mas, como não é possível ser Deus sem ter fiéis, ele necessita do jogo para retornar à realidade social, e assim brincar-jogar de “deus” dentro do possível e dos limites estabelecidos pelo mundo dos mortais, pois terá que aprender a negociar seus impulsos mais viscerais para poder se relacionar com o outro, para poder extrair do jogo a alegria do lúdico dentro das possibilidades e limitações impostas pela forma de se jogar.

O jogo, diferente da brincadeira, é uma manifestação que possui uma forma passível de ser comunicável aos outros. Daí seu caráter histórico, formador de identidades e identificador de grupos sociais específicos. Já a brincadeira é efêmera demais para constituir identidade e se enraizar como elemento da cultura. Por exemplo, como falar de uma cultura lúdica das brincadeiras com corda, com bastão, com arcos, com bola, sem cair no infinito das possibilidades? O que é possível é falar sobre jogos de pular corda, como o “zerinho”, como a corrida com troca de bastões, como o jogo de arremessar a bola dentro do arco ou dos jogos de queimado e de futebol, dentre outros, pois tais manifestações remetem a certa ordem, a certa identidade, portanto, pressupõem do jogador um conhecimento e acordo mínimo com as regras do jogo, isto é, com a sua cultura, com a força da tradição e com a inventividade da transformação que tais jogos podem sofrer ao longo dos tempos.

Jogo e brincadeira e sua relação com o acaso

A repetição no jogo é muito diferente de uma mecanização alienante do Sujeito frente à ação e frente a ele mesmo. Ao contrário, na medida em que reconhece o “terreno” no qual está pisando, vibra incessantemente pelas possibilidades novas de extrair desse solo prazer, satisfação, excitação, através da criação, da ousadia, do risco. Assim, um mesmo jogo pode assumir múltiplos sentidos na medida em que

quem joga joga sempre com ou contra alguma coisa que desconhece na totalidade. Daí dificilmente o jogo se tornar algo sem importância para os humanos, já que faz parte da própria vida o diálogo permanente do homem com o inusitado, com o imponderável, com o acaso.

O jogo se torna mais emocionante, envolvente, absorvente quando a relação do jogador com o “outro”, o adversário real ou imaginário, se dá numa relação de equilíbrio de forças. A tensão e a incerteza reinam no mundo do jogo quando as chances de superação são as mesmas da não-superação de um obstáculo, de um ponto, de um número. Assim, em um jogo de bolinhas de gude onde há equilíbrio de forças entre os jogadores que lutam para conquistar a bolinha ou o território, muito provavelmente este se tornará mais tenso e absorvente do que aquele outro jogo onde impera a desigualdade visível e admitida entre os participantes. Em um jogo equilibrado qualquer detalhe, mesmo aquele que independa do jogador diretamente, poderá decidir a própria jogada. Diferente quando existe uma nítida desigualdade de forças, onde os detalhes já não são suficientes para decidir a partida e a previsibilidade do resultado pode tornar o jogo desmotivante.

Em um jogo equilibrado, a tensão e a incerteza se manifestam com toda a força, na medida em que o acaso passa a ser o foco central das atenções dos próprios jogadores. Aquele que conseguir melhor dialogar com o indeterminado, seja através de gestos, palavras, superstições, da crença profunda na sorte, é que poderá se sair vencedor no jogo, ainda que dificilmente o vencedor reconheça a presença do acaso como um dos fatores que o ajudou em sua empreitada.

Isso não significa dizer que somente nos jogos de superação ou autossuperação é que o acaso encontra-se presente. Em todo jogo o acaso é presença marcante, ora predominando, como nos jogos de azar, ora aparecendo em graus variados, como por exemplo, nos jogos de pular corda, de queimada, de amarelinha, ou no jogo de boneca, que se afirma a partir de um enredo específico e onde, no seu “mais uma vez”, pode ser que tal realidade se modifique por forças do imponderável, de algum elemento surpresa.

Significa dizer, que para que o acaso seja percebido pelo jogador, seja de forma consciente (quando o jogador dá vazão ao seu mundo imaginário místico, acreditando que este possa interferir a seu favor no desenrolar do jogo) ou incons-

ciente (quando fundamenta seu fazer na crença absoluta de que nada dará errado), o sujeito tem de possuir certo descentramento de si para poder estabelecer uma comunicação simbólica com outro real ou imaginário.

Quando a criança começa a estabelecer uma relação com o mundo mais consciente, menos mecânica, menos automática, acaba por se deparar com sua fragilidade diante de sua atuação no mundo. Começa a perceber sua precariedade enquanto fonte de controle absoluto sobre o mundo, e aí se decepciona diante de sua impotência para lutar contra o *élan* misterioso da vida. Por outro lado, é através desse embate constante entre o controle e o não-controle, a certeza e o acaso, a crença e a realidade, que ela, aos poucos, vai construindo a sua maneira de melhor dialogar com essa realidade.

Daí acreditarmos que enquanto a criança estiver vivendo seu estado pleno de egocentrismo, onde seus movimentos frente ao mundo ainda são destituídos de maior consciência, elaboração reflexiva, pensamento relacional, ela dificilmente estabelecerá uma relação consigo mesma e com a realidade sob a forma de jogo. Antes, é a brincadeira que irá vigorar com toda força e se tornará indispensável em seu mundo para, aos poucos, com a força da cultura e da intervenção social da família, dos amigos, da escola e dos meios de comunicação, estar preparada para estabelecer uma relação de jogo com a vida, isto é, para aprender a dialogar com o mistério, com o inusitado, com o acaso no seio de sua formação sociocultural.

Brincadeira-lúdico-jogo

Tanto o jogo quanto a brincadeira evocam em sua manifestação a dimensão lúdica do homem. O lúdico não é uma substância, uma “coisa”, antes, é uma disposição do homem de se relacionar com o mundo da maneira mais livre possível. A dimensão lúdica da existência pode se manifestar através da arte, do jogo, da brincadeira, da comédia, enfim, de toda manifestação poética cujo fulcro seja produção imaginária destituída de qualquer finalidade externa a ela mesma, impulsionada pelo desejo de realização.

Não é possível falar sobre jogo ou brincadeira como lúdicas sem cair em uma tautologia. Pois tanto o jogo quanto a brincadeira são, por extensão, um tipo particular de manifestação destituída de qualquer necessidade externa para sua realização, portanto, comportam a dimensão

lúdica. A diferença é que a dimensão lúdica na brincadeira absorve o brincante por inteiro tornando-o incapaz de se relacionar com o “outro” sob a forma de contrato e de negociação. Na brincadeira, a onipotência do prazer pelo prazer tende a imperar. No jogo, a ludicidade oportuniza a alegria e a liberdade do jogador, mas sem prescindir do contrato mínimo com o jogo, isto é, com o autocontrole. Por outro lado, nem todo jogo é capaz de produzir prazer e, mesmo assim, pode ser extremamente absorvente e envolvente para o jogador.

A dimensão lúdica é universal. Não porque seja geneticamente comprovada, mas porque é universalmente visível no plano de todas as sociedades humanas. A pilhéria, o gracejo, a gratuidade, a espontaneidade e a liberdade de expressão dos sentimentos mais lídimos fazem parte sob diversas formas do arcabouço de toda e qualquer sociedade. Não é possível pensar uma sociedade sem a presença de jogos e brincadeiras, como também sem a presença de regras e sanções.

Nesse sentido, seja como movimento de construção e des-construção da realidade e inerente à lógica misteriosa que rege o mundo, destituído ainda de qualquer julgamento moral e interesse material, provocador da evasão de uma realidade ameaçadora e entediante ou ainda como dimensão conciliadora entre o sensível e o inteligível, a dimensão lúdica manifestada na brincadeira e no jogo é um componente indissociável e necessário à vida humana. Necessidade que aponta para a liberdade, para a gratuidade e para a experiência estética.

No estado de brincadeira o brincante vivencia o estado de profunda meditação. É um mergulho interno daquele que brinca com ele mesmo. O movimento é cíclico, fechado, em torno do mundo do brincante. O acaso não se interpõe, porque aquele que brinca não reconhece em sua manifestação uma relação com o mundo da vida misteriosa e simbólica, ele se relaciona apenas com seu mundo pessoal, de forma visceral. A brincadeira não possui forma passível de ser apreendida e comunicável ao outro, pois quando começa a se tornar inteligível para o outro ela se modifica. Por isso uma das dificuldades no âmbito das pesquisas empíricas é qualificar onde começa e onde termina a brincadeira, ou mesmo onde termina a brincadeira e começa o jogo e vice-versa.

A brincadeira é um grito no e sobre um mundo

muito particular daquele que brinca. Ela aciona a dimensão lúdica da existência e a torna autopos-se indivisível. É o momento mágico da liberdade particular e egocêntrica se manifestar.

No jogo, ao contrário da brincadeira, o prazer e a gratuidade ganham forma sendo passível de partilhar este movimento e absorvendo o “outro”. É visível para quem está à distância, porque possui um enredo inteligível e palpável de compreensão mínima, pois se repete mantendo alguns padrões que garante uma inteligibilidade em função da ação de quem joga.

No mundo do jogo, a dimensão lúdica da existência também aparece com toda a força, mas o ato de jogar não se reduz à potencialização do prazer, da gratuidade e da liberdade plena. Prazer, gratuidade e liberdade são elementos constitutivos do jogo, mas emergem de um compromisso mínimo do jogador com o próprio jogo, isto é, com sua forma, com sua identidade, pois jogar é se relacionar com o “outro”, esteja este outro presente (jogos coletivos) ou sozinho jogo solitário.

Assim, o jogo conjuga ao mesmo tempo prazer e desprazer, liberdade e necessidade, espontaneidade e disciplina em um movimento espiralado, que se constrói permanentemente no plano da cultura e das microinterações entre os indivíduos. Daí sua identidade de pertencimento a este ou àquele grupo social em específico e, recorrentemente, em algumas investigações, ser objeto de estudo da Sociologia, da Linguística, da História, da Antropologia, etc.

Na medida em que o jogo enreda uma lógica própria, sempre guardando as devidas proporções frente à ideia de autonomia social, pois, como já dissemos anteriormente, aquele que joga não é um ET, mas antes um sujeito socialmente inscrito no seio de sua cultura, a presença do acaso se torna inconteste.

Daí não ser incomum, em muitos jogos tradicionais, observarmos toda uma ritualística que antecede o jogo ou algumas jogadas (se benzer, evocar palavras “mágicas”, realizar movimentos eivados de superstições), bem como a verbalização consciente e recorrente da presença dos termos “sorte” e “azar”, ou, ainda, a construção imaginária de lógicas do como jogarem, levando em conta táticas e técnicas que se apresentam para o jogador como “impossíveis” de serem superadas. Já na brincadeira, tal relação não ocorre, pois não há nada de minimamente previsto, pois a brincadeira é o próprio ato de brincar.

Diante do exposto, penso que há alguns elementos que julgo importante par se pensar alguns pontos de aproximação e de afastamento entre jogo e brincadeira, com intuito de reforçar a hipótese de que a brincadeira está contida no jogo, mas não é jogo. A gratuidade e a emoção plena é a expressão da brincadeira. Por isso é que, quando brincamos, não admitimos qualquer momento de decréscimo de satisfação

ou prazer, simplesmente mudamos rapidamente o movimento iniciado para um outro que necessariamente contemple na totalidade estes aspectos. Diferente acontece no estado de jogo, que, muitas das vezes, para conseguirmos extrair dele prazer e emoção temos que refazer um determinado caminho, vivenciar situações inusitadas e desconfortáveis até atingirmos o clímax, o prazer conquistado.

Referências

- BARREAU, M et al. Entrevista por Émile Noel. *O acaso hoje*. Rio de Janeiro: Gryphus, 1993.
- CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A. 8. ed. *Dicionário de Símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.
- DOSTOIÉVSKY, F.M. 3. ed. *Um jogador*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1952.
- DURAND, G. *A imaginação simbólica*. São Paulo: Cultrix, 1988.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- KISCHIMOTO, T.M. 3. ed. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1999.
- LHÔTHE, J.M. *Histoire des jeux de société*. Paris: Flammarion, 1991.
- WEBER, M. *Economia y sociedad: esbozo de sociología comprensiva*. México: Fondo de Cultura, 1969.
- LEÃO, E.C. (Org.). *Os pensadores originários: Anaximandro, Parmênides, Heráclito*. Petrópolis: Vozes, 1991.
- LEVY, N. *Desejo... o lugar da liberdade*. (Dissertação de Mestrado). Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1989.
- MARX, K. *Manuscritos econômico-filosóficos*. São Paulo: Abril Cultural (Coleção Os Pensadores), 1974.
- PASSOS, J.G. *A importância do fundamento lúdico na estética de Oswald de Andrade*. (Dissertação de Mestrado). Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1980.
- PIAGET, J. *Psicologia da Inteligência*. Rio de Janeiro: Zahar Editor, 1977.
- RETONDAR, J.J.M. Movimento lúdico. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Universidade Federal de Santa Catarina, v.18, n.1, p.4-9, 1997.
- _____. *Teoria do Jogo: A dimensão lúdica da existência humana*. Petrópolis: Vozes, 2007.
- _____. *Jogo: diálogo do homem com o invisível*. Revista Motrivivência, Universidade Federal de Santa Catarina, p.215 –223, 1997.
- _____. *Risco e aventura no jogo*. Universidade Federal de Santa Catarina, p.197-211, 1999.
- SCHILLER, F. *A educação estética do homem*. São Paulo: Iluminuras, 1990.
- _____. *Poesia ingênua e sentimental*. São Paulo: Iluminuras, 1991.

Jeferson José Moebus Retondar.

Doutor em Educação Física, Licenciado Em Educação Física (1992), mestrado em Educação Física (1995), doutor em Educação Física (2003), todos pela Universidade Gama Filho. Formação em Ciências Sociais (Universidade Federal do Rio de Janeiro), e em Psicanálise (em andamento no Circulo Brasileiro de Psicanálise). Professor adjunto da Universidade do Estado do Rio de Janeiro e coordenador do Laboratório do Imaginário Sobre as Atividade

des Corporais e Lúdicas LISACEL/UERJ. É avaliador institucional do Ministério da Educação e Cultura. Tem experiência na área de Educação Física, atuando principalmente nos seguintes temas: imaginário social, educação física escolar, teoria e prática do jogo e representações das atividades corporais.

Recebido em 01/07/2009

Aprovado para publicação em 28/08/2009